20 TITLES

VARIETY

ごあいさつ

この度はPSP®（PlayStation®Portable）専用ソフト『SNK ARCADE CLASSICS 0（ゼロ）』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に必ずこの解説書をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。

CONTENTS

本ソフト概要・・・・・・・・・・・・・・・ 02

基本操作・・・・・・・・・・・・・・・・・ 04

ゲームの遊び方・・・・・・・・・・・・・・ 05

ギャラリーモード・・・・・・・・・・・・・ 07

各タイトル紹介・・・・・・・・・・・・・・ 08

※PSP®本体の取扱説明書も併せてお読みください。
※本解説書で使用している画面写真は開発中のもので、お買い求めのソフトと一部仕様などが異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

本ソフト概要

発掘！ SNKビンテージ・ゲーム20連発!!

かつて業務用NEOGEOこと、MVS（マルチビデオシステム）のアーケードゲーム群によって一世を風靡したゲームメーカーSNK。
実はそれ以前の時代にも、傑作と言われるタイトルの数々をリリースしてきました。
SNKは元々1978年に株式会社「新日本企画」として法人化。
その後1986年に「エス・エヌ・ケイ（SNK）」へと社名を変更して、その名がゲームユーザー達に広く親しまれるようになりました。
この新日本企画時代およびSNK初期の時代にも、個性的なアーケードゲームを数多く発表し、ファンの間では語り草となっているのです。
そこで、『SNK ARCADE CLASSICS 0（ゼロ）』では、NEOGEO以前のアーケードゲームの中から20作品（海外版2タイトルを含む）ものタイトルを厳選し、1つにまとめて収録。21世紀に復刻されたSNK黎明期の珠玉のビンテージ・ゲームを、当時のままのテイストで存分にお楽しみください!!

'80 サスケ VS コマンダ ➡P08
'83 マービンズ・メイズ ➡P09
'84 ヴァンガード2 ➡P10
'85 HAL 21 ➡P11
T・A・N・K ➡P12
ASO -ARMORED SCRUM OBJECT- ➡P14

本ソフト概要

'86
怒 -IKARI-
➡P18
アテナ
➡P21
怒号層圏
➡P26
'87
バミューダトライアングル
➡P29
サイコソルジャー
➡P30
タッチダウンフィーバー
➡P33
ゲバラ
➡P35
'88
ゴールドメダリスト
➡P37
脱獄
-PRISONERS OF WAR-
➡P39
'89
IKARI Ⅲ -THE RESCUE-（海外版）
➡P40
原始島 -1930's-
➡P42
SUPER CHAMPION BASEBALL（海外版）
➡P44
ストリートスマート
➡P46
SAR
サーチ アンド レスキュー
➡P48

【ご注意】本ソフトは1人プレイ専用で、ワイヤレスLAN（アドホックモード）には対応しておりません。したがって、収録作品の中で1Pと2Pが別々のキャラクター（または自機）に設定されているタイトルに関しては、基本的に1Pのみでプレイすることになりますので、あらかじめご了承ください。ただし、「ストリートスマート」のみは、プレイヤーが1Pと2Pのどちらかのキャラクター（主人公）を選んでプレイ可能となっております。

基本操作

PSP®（PlayStation®Portable）

PSP®本体の各部名称と、メニューや項目を選ぶ際などの基本操作です。

＊PSP-N1000では“メモリースティック マイクロ”（“M2”）スロットとなります。

各タイトルの操作について

本ソフトでは、タイトルによって各ボタンの機能が異なります。
タイトル毎のゲーム中の操作については各タイトル紹介 ➡P08以降 の操作説明をご覧ください。

ゲームの始め方

タイトル画面でSTARTボタンを押すとメインメニュー画面が表示され、収録された20タイトルから任意で遊びたいタイトルを選択できます。
方向キー／アナログパッド⬅➡でタイトルを選び、○ボタンで決定してください。

▲メインメニュー画面

各タイトルの始め方

タイトルを決めると、以下のゲームメニューを選択できます。
方向キー／アナログパッド⬆⬇で選び、○ボタンで決定してください。

▲ゲームメニュー選択画面

■New Game

ゲームを最初から遊ぶことができます。オープニングが始まったら、△ボタンでクレジット投入（1回押す毎にクレジットが1つずつ増加）を行い、STARTボタンを押せばゲームが始まります。

■Load Game

セーブしているデータの続きを遊ぶことができます。

■Cancel

選択したタイトルをキャンセルします。

ゲームの遊び方

ポーズメニューについて

各タイトルともプレイ中にSELECTボタンを押すと、以下のポーズメニューが表示されます。
方向キー／アナログパッド⬆⬇で選び、○ボタンで決定してください。

▲ポーズメニュー選択画面

■Resume
ゲームを再開します。

■Restart
プレイ中のゲームを最初からやり直すことができます。

■Save
ゲームの途中経過をセーブすることができます。

■Load
セーブしているデータの続きをプレイすることができます。

■Screen Normal／Screen Rotated（またはScreen Stretched）
○ボタンを押す毎にPSP®本体の向きをScreen Normal（横持ち操作）とScreen Rotated（縦持ち操作）に切り替えられます。また、一部のタイトルではScreen Normal（横持ち操作）とScreen Stretched（拡大画面&横持ち操作）に切り替え可能です。

■Controls
プレイ中のゲームにおけるPSP®本体の操作設定を変更できます。方向キー／アナログパッド⬆⬇で操作項目を選び、使いたいボタンを押してください。その後STARTボタンを押せば設定が変更されてポーズメニューに戻ります（SELECTボタンを押すと初期設定にリセット）。

■自動照準／手動照準（一部タイトルのみ）
一部のタイトルのみ、○ボタンを押す毎に自動照準と手動照準を切り替えられます。

■Exit Game
ゲームを終了してメインメニュー画面に戻ります。

データの保存について

本ソフトでは、記録メディアを使って各タイトル毎の進行状況をセーブ／ロードできます。ゲームデータはセーブする毎に上書きされます。なお、データの保存には記録メディアに768KB以上の空き容量が必要です。

セーブ／ロード

ゲームの途中経過をセーブする場合は、ポーズメニューの「Save」を選択・決定してください。セーブデータの続きを遊ぶ場合は、ポーズメニューの「Load」を選択・決定するか、メインメニュー画面でタイトルを決めた後に「Load Game」を選択・決定してください。

ギャラリーモード

メインメニュー画面で□ボタンを押すとギャラリーモード画面に進み、以下の2つの項目を選択・決定できます。メインメニュー画面に戻る際は「戻る」を選んでください。

▲ギャラリーorサウンドテスト選択画面

■Graphic Gallery

収録タイトルに関連する合計67点もの各種イラストなどを鑑賞できます。グラフィックギャラリーにおける操作は下記を参照してください。

■サウンドテスト

方向キー／アナログパッド←→で番号を選び、○ボタンを押すとオリジナルBGMを再生・試聴できます。

▼グラフィックギャラリーでの操作

▲グラフィック画面（ヘルプ表示ON）

▲グラフィック画面（ヘルプ表示OFF）

△ボタン	イラストの拡大
□ボタン	イラストの縮小
○ボタン	拡大縮小のリセット
×ボタン	ギャラリーモード画面に戻る

方向キー	カメラ移動
L ボタン	前のページを表示
R ボタン	次のページを表示
SELECT ボタン	ヘルプ表示のON/OFF

各タイトル紹介

▼1980~

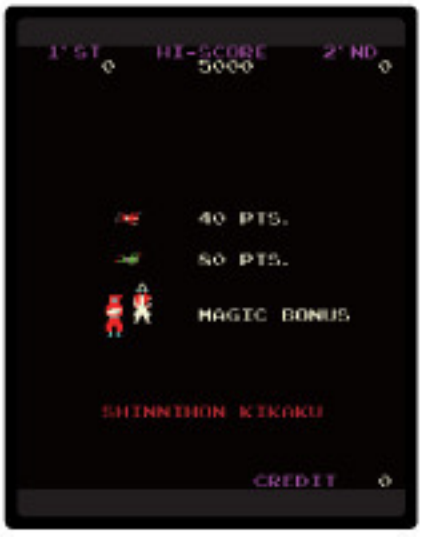
サスケ VS コマンダ

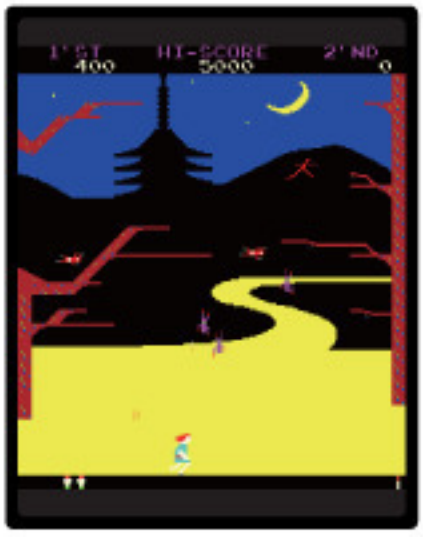
ジャンル	シングルスクリーンシューティング
アーケード稼働時期	1980年10月
コンティニュー	なし

●ゲーム概要

主人公サスケに襲いかかってくる忍者軍団を撃ち落とす、約30年前の風変わりなアクションシューティングゲーム。敵の忍者を撃つと死体となって落ちてきますが、この死体に攻撃判定があるため打ち返し弾の元祖とも言われています。

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。





方向キー／アナログパッド	主人公の移動
□ボタン	ショット（手裏剣投げ）
△ボタン	クレジット投入

●解説

◆将軍の命を狙う忍者軍団を撃退するのが、主人公サスケの任務です。

◆敵の忍者が投げてくる手裏剣をかわしながら撃退します。

◆敵の忍者を撃つと落下してきますが、この**死体**には当たり判定があるため、ぶつかるとサスケは死んでしまいます。そのため、敵の手裏剣だけでなく、落ちてくる死体もかわしながらプレイする必要があります。

◆敵の死体はサスケの手裏剣で相殺できない上、落下速度が忍者の飛ぶ速度に比例。高速で飛ぶ忍者を撃ち落とすと高速で落下し、死ぬリスクが高くなるので注意。

◆各ステージとも敵は、赤忍者軍団⇒緑忍者軍団⇒**ボス**の順に登場。ボス戦時はボーナス得点のカウントダウンが始まり、早く倒すほど高得点。

▼1983～

マービンズ・メイズ

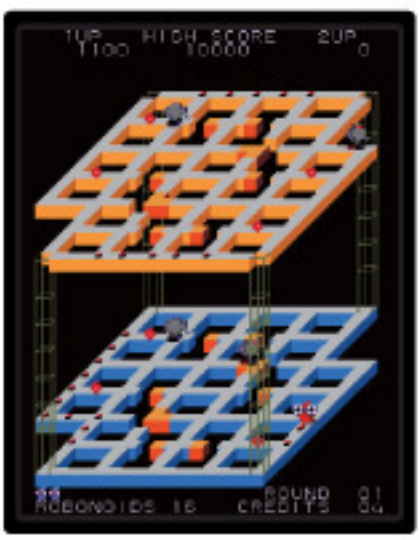
ジャンル	ドットイートアクション
アーケード稼働時期	1983年10月
コンティニュー	なし

●ゲーム概要

立体的な迷路上のドットを消していくドットイートタイプのアクションゲーム。タイトルの意味は「マービンの迷路」で、マービンは大きな目のかわいい生物のこと。マービンを狙う敵のロボノイズ達を迷路を上手に使ってやっつけてください。

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

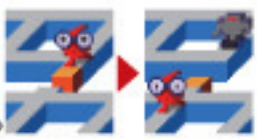
方向キー／アナログパッド	主人公の移動
□ボタン	ショット（マービンパワー）
△ボタン	クレジット投入



●解説

◆迷路は2階構造で、四隅には上下に移動できる**リフト**が配置されています。リフトの位置に行くとマービンは**自動的に上下に移動**でき、それによって1階と2階を行き来できます。

◆迷路には道が途中で途切れている**「トリック」**と呼ばれる場所があります。ここは他と違って**オレンジ色**をしており、マービンだけがトリックの切り替えが可能です。



◆パワーカプセル（光るドット）を食べれば、マービンの体が**赤色**になり、**マービンパワー（貫通レーザー）**を発射して敵を倒すことができます。

◆ロボノイズをうまく誘導し、一列に並べてからマービンパワーを使うと、**一度に多くの敵をやっつける**ことが可能です。

◆マービンパワーは体内にキープできます。マービンが**青色**に変わると、マービンパワーは**発射できません。**

◆ロボノイズに追いつかれるとアウトです。今まで蓄えたマービンパワーも全てアウトになってしまいます。

●得点ルール

ドット を食べると	100点
パワーカプセル を食べると	200点
トリックで敵をやっつけると	500点

マービンパワーで敵をやっつけると	
ロボノイズ	1体=500点／2体=1500点／3体=3500点／4体=7500点／5体=15500点

各タイトル紹介

▼1984~

ヴァンガード2

ジャンル	全方向スクロールシューティング
アーケード稼働時期	1984年3月
コンティニュー	なし

●ゲーム概要

全方向にスクロールしながらプレイするシューティングゲーム。各基地のジョイントを壊して機能を停止させながら、各ブロックを破壊していくことが目的です。ポッドと呼ばれる全てのブロックを破壊後、中心部のセンターコアを破壊すればステージクリアとなります。攻撃はショットが対空中用、ミサイルが対地上用です。

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	自機の移動
□ボタン	対空ショット
×ボタン	対地ミサイル
△ボタン	クレジット投入

●解説

◆敵基地は、**ジョイント**と**メインジョイント**でつながれて機能を維持しています。そのつながりを読み、各基地のジョイントを探して撃破しましょう。効率よく頭脳的な攻略を目指しましょう。

▲ジョイント

◆敵の戦闘機はレーザー光線（ショット）で、敵基地はミサイルで攻撃します。

◆敵の要塞の中心部（センターコア）を破壊すればラウンド終了です。

◆メインジョイントを破壊すれば、高得点がゲットできます。

▼1985～

HAL 21

ジャンル	縦スクロールシューティング
アーケード稼働時期	1985年3月
コンティニュー	なし

●ゲーム概要

1P機「CLAIN」を操作して、対空や対地兵器を使い分けて進む強制縦スクロール型シューティングゲーム。地上に設定してあるEパネルを5つ集めると20秒間無敵状態となり、強力なショットが発射できます。また、ミスした場合でもその場から再開可能です。なお、本タイトルでは2P機「HAL」を使用することはできません。➡P03「ご注意」参照

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	自機の移動
○ボタン	対空ショット
×ボタン	対地ミサイル
△ボタン	クレジット投入

●解説

◆Eパネルを5つ集めるとパワーアップとなり、無敵状態となります。

◆最強敵合体戦艦は、中心部にレーザー（ショット）を撃ち込めば破壊できます。

各タイトル紹介

▼1985~

T・A・N・K（ティー・エー・エヌ・ケー）

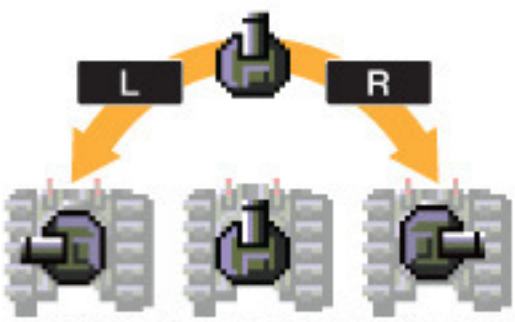
ジャンル	マルチスクロールシューティング
アーケード稼働時期	1985年7月
コンティニュー	クレジット投入後にSTARTボタンでその場から復帰（4回まで）

●ゲーム概要

戦車を操作して左旋回／右旋回で砲塔を回転させて砲撃しながら、ステージを進んでいく戦争アクションゲームです。難易度は非常に高い反面、なんと残機を増殖させるポイントがあるため、人海戦術を使えばラストまで必ず行けてしまうという問題作。ちなみにタイトルの読み方は「ティー・エー・エヌ・ケー」。

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	自機の移動
○ボタン	砲撃
×ボタン	機銃
△ボタン	クレジット投入
L ボタン	左旋回（砲塔）
R ボタン	右旋回（砲塔）



▲自機の移動に関係なく砲塔のみの回転が可能

おことわり クレジット投入前に流れる遊び方説明のデモは、当時のボタン表記のままです。あらかじめご了承ください。

●解説

◆ラルフ大佐の戦車(自機)を操作して、敵の本拠地に攻め込みます。全12エリア。

◆戦車は移動しながら、砲塔を左旋回／右旋回で回転させることができます。攻撃は砲撃と機銃の2つで、砲撃は砲塔の向きに、機銃は進行方向に発射します。

◆砲塔は45度刻みで回転するので、一定方向に動きながら逆方向への砲撃が可能です。

◆砲撃は威力が高く、アイテムでパワーアップすれば飛距離や連射力が高まります。

◆機銃の威力は敵兵は一発で倒せますが、戦車相手には何発か撃ち込む必要があります。

◆敵の攻撃を受けると画面下のエネルギーゲージが減り、なくなると1ミスになります。

●アイテム紹介

アイテムは特定の敵が持っています。なかには数個取らないと効果を発揮しない物もあり、そういったタイプのアイテムは画面下にストックが表示されます(Screen Rotated=縦持ち操作時のみ)。

Lマーク 1個入手後 砲撃の飛距離UP 速度UP

Vマーク 必要数:5個 砲撃が一定数だけ連射可能 (あまり連射しなければ先のステージまで温存可能。)

Fマーク 必要数:3個 砲撃に貫通性能が付く 超必須アイテム

Kマーク 1個入手後画面内の全ての敵を倒す 敵が多い時は効果抜群

Eマーク 1個入手後 戦車のエネルギー回復 (一定量)

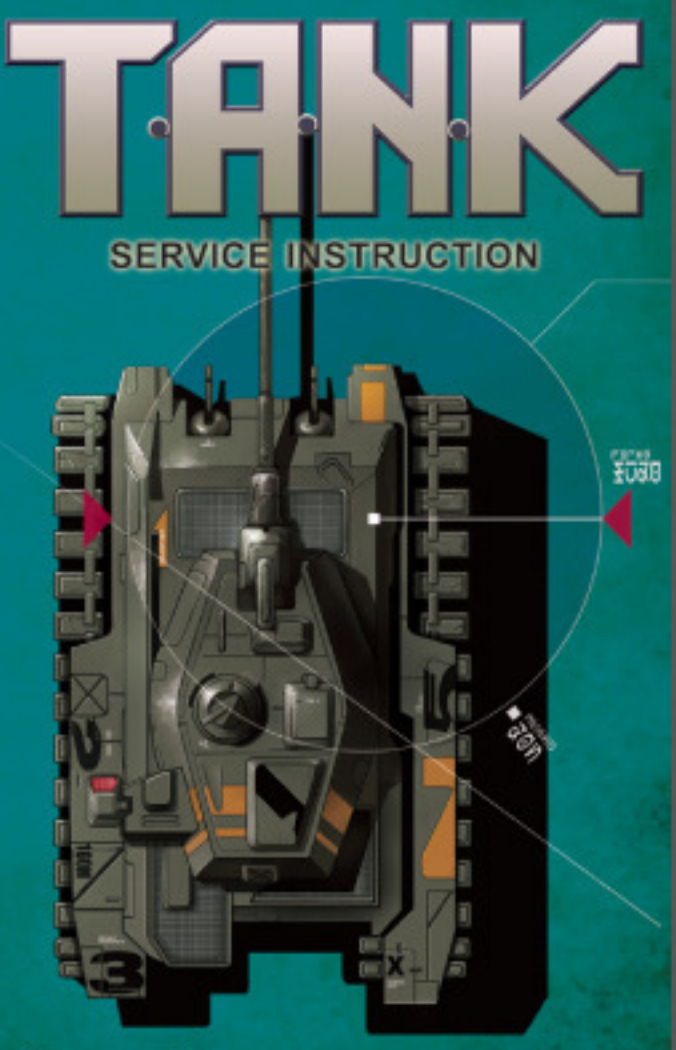
Nマーク 1個入手後 戦車のエネルギー 全回復

Pマーク 必要数:3個 残機数が1機増える (残機数はスコアでも増加)

Sマーク 必要数:3個 一定時間無敵状態 (地雷を踏むと、隠しボーナス入手)

▲点数稼ぎと自機増殖の必須アイテム

Jマーク 1個取得 ストックのアイテムが全てゼロ (取らないように注意)



各タイトル紹介

▼1985～

ASO -ARMORED SCRUM OBJECT-

ジャンル	縦スクロールシューティング
アーケード稼働時期	1985年11月
コンティニュー	なし

●ゲーム概要

自機「SYD（シド）」を操り、8種類のアーマーを使い分けながら進む戦略型シューティングゲーム。アーマーはエネルギーゲージがなくなるまで使用可能で、地上に散らばるポイントを3つ集めると各攻撃がパワーアップします。

▲SYD（シド）

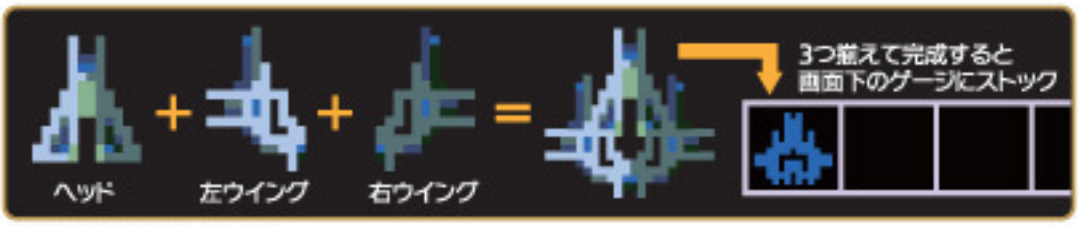
●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	自機の移動
□ボタン	対空ショット（レーザー）
×ボタン	対地ミサイル
○ボタン	アーマー着脱
△ボタン	クレジット投入

●アーマーとは?

アーマーは全8種類で、分散された3つのパーツ（ヘッド、左ウィング、右ウィングの順）をそれぞれ同種で揃えると完成します。なお、パーツがいくつか揃っている時に他のアーマーパーツを取ると、手持ちのパーツがキャンセルされるので注意が必要です。揃えたアーマー（使用中のものは除く）は各1つずつ保持できます。完成した各種アーマーは画面下にストックされ、使用する際は方向キー／アナログパッドでアーマーを選び、アーマー着脱ボタンを押して装着してください（アーマー使用には最低8ゲージ以上のエネルギーが必要）。使用もしくは被弾する毎にエネルギーを消耗し、ゼロに

なると強制解除。解除されたアーマーは再びパーツを揃えないと使用できません。



▲アーマーをそろえるまで

●アーマーの種類

OCTO オクト・アーマー — 対空用
8方向レーザー
連射不可。威力は低い。
エネルギー消費条件：時間制限（2秒間毎） | 消費数：1ゲージ

SHIELD シールド・アーマー — 防御用
バリアーを張る
使い勝手が良い。
エネルギー消費条件：時間制限（1秒間毎） | 消費数：2ゲージ

CANNON キャノン・アーマー — 対空用
広角レーザー
空中系のボスを瞬殺。
エネルギー消費条件：時間制限（1秒間毎） | 消費数：2ゲージ

HOMING ホーミング・アーマー — 対地用
誘導ミサイル
曲線軌道。分裂し敵を破壊。
エネルギー消費条件：ミサイル1発につき | 消費数：2ゲージ

PARALYZER パラライザー・アーマー — 対空用
冷凍ビーム照射
ザコ敵を凍結。敵弾消滅。
エネルギー消費条件：時間制限（1秒間毎） | 消費数：3ゲージ

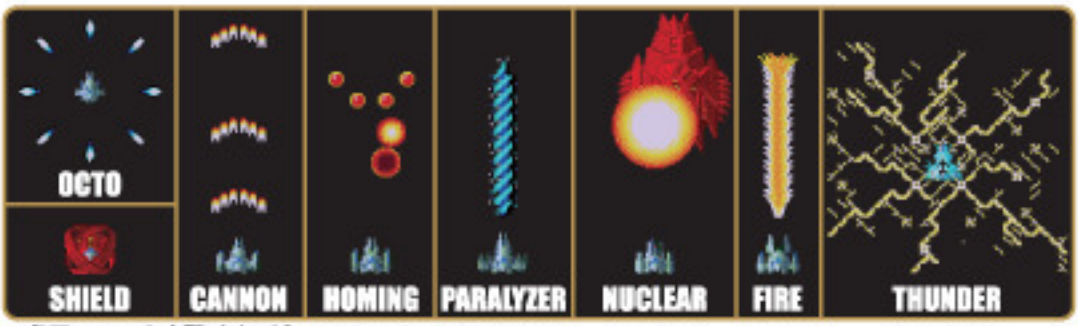
NUCLEAR ニュークリア・アーマー — 対地用
核弾頭ミサイル
威力絶大。速度遅く連射不可。
エネルギー消費条件：ミサイル1発につき | 消費数：4ゲージ

FIRE ファイヤー・アーマー — 対空／対地両用
火炎放射
直線上の敵破壊。敵弾消滅。
エネルギー消費条件：炎発射後1秒間毎 | 消費数：3ゲージ

THUNDER サンダー・アーマー — 対空／対地両用
稲妻を全体へ放射
全ての敵と敵弾を破壊。
エネルギー消費条件：稲妻放電1発につき | 消費数：8ゲージ

▲画面下での表示状態

各タイトル紹介



▲各アーマーの攻撃イメージ

●ポイントについて

ASOではアイテムのことを**「ポイント」**と呼び、全てアルファベットで表されます。重要度に応じて、**青**＜**黄**＜**赤(重要)**に色分けされ、逆効果の**裏ポイント(オレンジ)**もあります。

Sポイント(青) **スピードアップ** (3つ揃える毎)(2段階)	Lポイント(黄) **対空ショットパワーアップ** (3つ揃える毎)(3段階)	Mポイント(赤) **対地ミサイルパワーアップ** (3つ揃える毎)(3段階)
Kポイント(青) **スピードアップをキープ**	Kポイント(黄) **対空ショットパワーアップをキープ**	Kポイント(赤) **対地ミサイルパワーアップをキープ**
Eポイント(青) **1ゲージエネルギー増加**	Eポイント(黄) **4ゲージエネルギー増加**	Eポイント(赤) **8ゲージエネルギー増加**
Bポイント(青) **ボーナス** (500~8000点) (出現から時間が経つほど高得点)	Fポイント(黄) **ピラミッドを破壊してポイント露出**	Vポイント(赤) **1ゲージ分エネルギー最大値上昇**
Rポイント(オレンジ) **一定区間を強制バック** (ポイント回収不可)	Wポイント(黄) **一定区間をワープ** (ポイント回収可)	Pポイント(赤) **残機が1機増加** (出現確率=低)
裏Sポイント(オレンジ) **スピードダウン**	裏Lポイント(オレンジ) **対空ショットパワーダウン**	裏Mポイント(オレンジ) **対地ミサイルパワーダウン**
裏Eポイント(オレンジ) **4ゲージエネルギー減少**	Cポイント(オレンジ) **全てのポイント効果が失われパワーダウン** (最悪の裏ポイント)	

●ハイスコアのためのテクニック

◆ピラミッドを破壊する時は遠距離で撃たず、**近距離**（ピラミッドの真上がベスト）で撃ちましょう。

ピラミッド▶

◆ **Fポイント** を取ると、**約15秒間**ピラミッドが**オープン**の状態になってポイントが露出します。したがって、**Fポイント** が出現したらなるべく**画面下**の方で取りましょう。

Fポイント▲

◆ **Sポイント** を取って自機スピードが1段階ずつアップする毎に **青のKポイント** が出現します。これを取るとミスしても自機スピードが初期設定に戻らないので、早めに取りましょう。

◆ **Lポイント** を取って対空ショットが3連射までパワーアップすると **黄のKポイント** が出現します。これを取るとミスしても対空ショットが初期設定に戻らないので、早めに取りましょう。

◆ **Mポイント** を取って対地ミサイルが3連射までパワーアップすると **赤のKポイント** が出現します。これを取るとミスしても対地ミサイルが初期設定に戻らないので、早めに取りましょう。

◆完成したアーマーは画面下にストックされますが、ゲーム中に**8種類全て**を揃えると、なんと**20万点**もの大ボーナスがスコアに加算されます（1回限り）。

全種類揃えた状態▶

各タイトル紹介

▼1986～

怒 -IKARI-

ジャンル	縦スクロールアクションシューティング
アーケード稼働時期	1986年2月
コンティニュー	なし

●ゲーム概要

主人公ラルフ大佐が飛行機で不時着。弾数制限（最大99発）のあるマシンガンと手榴弾を使って敵陣を突破する戦争アクションゲームです。主人公は移動しながら、左旋回／右旋回で射撃方向を変えます（一定方向に動きながら逆方向への射撃が可能）。パワーアイテムを取ると手榴弾の威力が上がりますが、自分も爆風に巻き込まれるので注意してください。また、「IN」の表示が点滅している戦車に乗ることも可能。敵の手榴弾や地雷、ミサイルをくらったり、エネルギーがなくなると煙を出して爆発するので、手榴弾ボタンで脱出してください。なお、本タイトルでは2Pキャラクターのクラークを使用することはできません。➡P03「ご注意」参照

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	主人公（または戦車）の移動
□ボタン	ショット（戦車搭乗時も）
×ボタン	手榴弾、戦車の乗り降り
△ボタン	クレジット投入
L ボタン	主人公（または戦車）の左旋回
R ボタン	主人公（または戦車）の右旋回

●アイテムについて

★パワーアイテム

Sマーク
- 主人公の時 ▶ 銃弾の**スピード**がアップ。
- 戦車の時 ▶ 砲弾の**スピード**がアップ。

Lマーク
- 主人公の時 ▶ 銃弾の**飛距離**がアップ。
- 戦車の時 ▶ 砲弾の**飛距離**がアップ。

Fマーク
- 主人公の時 ▶ 銃弾が敵を**突き抜ける**。
- 戦車の時 ▶ 砲弾が敵を**突き抜ける**。

Bマーク
- 主人公の時 ▶ 手榴弾の**威力**がアップして大爆発。
- 戦車の時 ▶ 砲弾の**威力**がアップして大爆発。

Kマーク
- 主人公の時 ▶ 取ると周囲の**敵が全滅**。
- 戦車の時 ▶ 取ると周囲の**敵が全滅**。

★補給アイテム

GASマーク
- 主人公の時 ▶ 銃弾と手榴弾を補給。
- 戦車の時 ▶ 戦車のエネルギーと砲弾を補給。

銃マーク
- 主人公の時 ▶ 銃弾の補給。
- 戦車の時 ▶ 銃弾の補給。

手榴弾マーク
- 主人公の時 ▶ 手榴弾の補給(最大99個まで)。
- 戦車の時 ▶ 砲弾の補給。

●敵兵について

青・赤・緑の3色の敵兵が出現。赤と緑の歩兵はアイテムを持っており、倒すとパワーアイテムに変身するので早めに倒しましょう。青の兵隊は数が多く、特に色が点滅する者は接近すると爆発する爆烈歩兵なので要注意。次々に歩兵が出現する場所では、何人か倒したらすぐに前進してください。その場に留まると爆烈歩兵が現れて危険です。さらに、バズーカ砲を持った歩兵は移動せずに縦と横方向にしか攻撃しないので、斜めからの攻撃が有効。また、火炎放射器を持った歩兵も同様ですが、彼らは後ろに攻撃できないので回り込んで攻撃してください。

各タイトル紹介

●敵攻略のヒント

◆軽戦車の移動方向は、縦と横と斜め。銃弾では破壊できないので**手榴弾**か**戦車に乗って砲弾**で破壊しましょう。

緑の戦車は倒すとアイテム出現!▶

◆中戦車の移動方向は、縦と横。銃弾では破壊できないので手榴弾か戦車に乗って砲弾で破壊しましょう。なお、中戦車は手榴弾や砲弾を避けることがあるので、**画面端に追い込んで**攻撃してください。

◆重戦車の移動方向は、縦のみ。銃弾では破壊できないので手榴弾か戦車に乗って砲弾で破壊しましょう。ただし、手榴弾も砲弾も**2発命中**しないと破壊できません。

重戦車▶

◆戦闘ヘリコプターは発見したら**すぐ撃墜**しましょう。そうしないと大量の銃弾を発射して手に負えなくなります。撃ち落せなかったらヘリに接近して安全な場所を探してください。ヘリには必ず銃弾が出ない場所があります。

ヘリコプター▶

◆ビッグフェイスは接近すると作動するトラップ。3方向に矢を吹く人面岩で、横に対する攻撃はできません。この人面岩は接近してから矢を吹くまで時間があるので、すぐに手榴弾で攻撃すれば破壊できます。

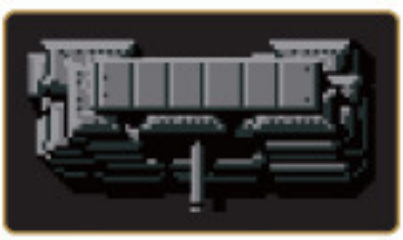
ビッグフェイス▶

◆横方向のみに矢を吹く人面岩もあり、それらは横に離れて接近すると矢を吹かなくなります。

◆ゲートは全エリア上に5箇所あり、それぞれに兵隊が守っています。ゲートの敵は早めに倒しましょう。

◆トラップには地雷と浮遊機雷とミサイルがあります。トラップは接近すると警報が鳴り、接触すると爆発します。

◆トーチカは3方向しか銃弾を撃ちません。また、兵隊を多く引きつけて爆発させると高得点が得られます。また、弾薬庫を破壊すると補給アイテムが出現するので、できるだけ多く壊しましょう。


トーチカ▶

▼1986～

アテナ

ジャンル	横スクロールアクション
アーケード稼働時期	1986年7月
コンティニュー	なし

●ゲーム概要

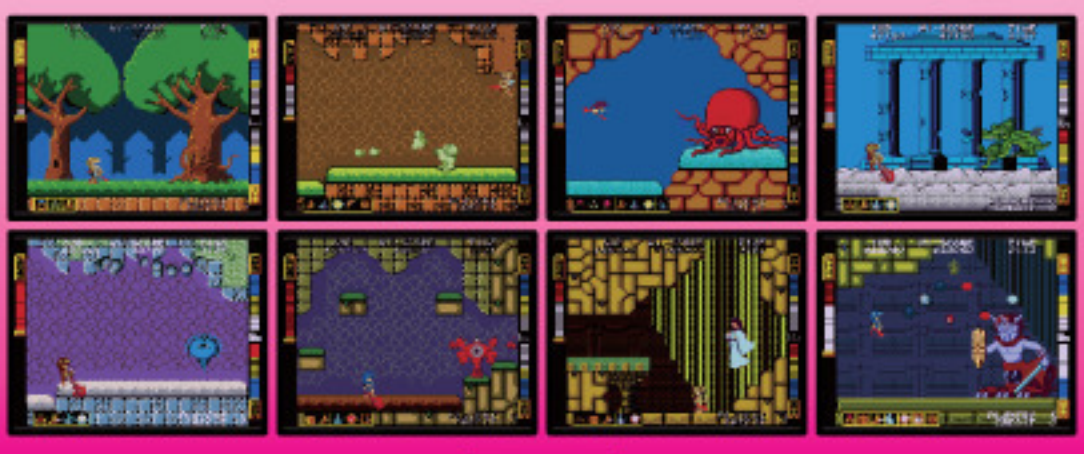
幻想界に迷い込んだアテナ姫が、帝王ダンテが支配する8つの世界を通り抜けて平和な世界に戻るまでを描いたアクションゲーム。敵を倒したり、岩を破壊したりして途中で武器、防具、アイテムなどを入手すれば、どんどんパワーアップしていきます。

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	主人公の移動
□ボタン	攻撃
×ボタン	ジャンプ
△ボタン	クレジット投入

●ステージについて

全8ステージあり、1～6面には各々ボスがいて、最終の8面はボスが総登場します。最終面以外は上下2画面で構成されており、ステージによっては隠し通路を通ってボスと戦わずに先に進むことも可能。（ただし、アイテム「導きのランプ」が必須です）

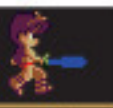
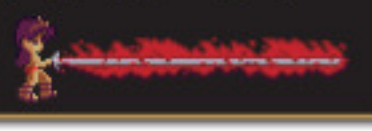


各タイトル紹介

●武器について

スタート時にアテナは何も持っていません。
敵を倒すなり、岩を壊すなりして早めに何らかの武器を手に入れてください。

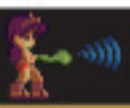
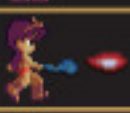
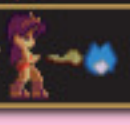
剣 … 敵と戦う上で最も有利な武器で、以下のようにレベルアップ。

ブルー・ソード 	最初の段階の剣。攻撃力はあまり高くない。 近距離の敵しか倒せない。
イエロー・ソード	近距離の敵しか倒せない。 しかし威力が少しアップ。二振りで岩を破壊。
レッド・ソード	攻撃力はイエロー・ソードと変わらないが、 一振りで岩を破壊。レーザーで離れた敵も倒せる。
ファイヤー・ソード 	剣自体が炎となり、通常の剣の8倍の長さ。 その範囲内の敵や岩を全て破壊可能。 武器のなかでも最大級の威力だが、 一振り毎にライフが1つずつ減るので注意。

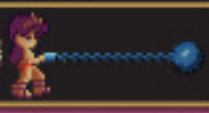
弓矢 … 距離の離れた敵に対して有効な武器。
以下の条件に応じて威力が変化する。

ノーマル時の場合	連射できる。 しかし岩を壊すことはできない。
矢を取った場合	連射できないが岩を破壊できる。
火の矢を取った場合	連射できて岩も壊せる。 弱い敵が並んだ時は全てを貫く。

杖 … 距離の離れた敵に対して有効な武器で、
弓矢と違い障害物を破壊できる。

ノーマル時の場合 	攻撃力は割と高い。 しかし岩を壊すことはできない。
巻物を取った場合 	連射できないが岩を全て破壊できる。 直線上の敵も全て吹き飛ばす。
魔術書を取った場合 	ある一定距離の所で魔法を発動させ、 範囲内の敵や岩を吹き飛ばす。

破壊道具 … 物（岩やレンガなど）を壊す。種類は以下の通り。

こん棒	破壊力は最も低く、ヒビの入っていない 岩やレンガは2回叩かないと壊せない。
ハンマー	こん棒よりも破壊力がある。 1回叩くだけで壊せる。
鉄球棒 	鎖の付いた鉄球を飛ばして4ブロック分の 物を破壊。だが大物の敵を倒すには不利。

各タイトル紹介

●防具について

防具で守りを固めることがライフの減り具合を抑えるベターな方法。
武器ばかりに執着しないでしっかり入手しましょう。

盾 … 正面の敵の攻撃を防ぐ。以下のようにレベルアップ。

鉄の盾	レベル4まで耐えることが可能。
青銅の盾	レベル8まで耐えることが可能。
獅子の盾	レベル12まで耐えることが可能。 正面からの魔法も防げる。

鎧 … 頭以外を敵の攻撃から守る。以下のようにレベルアップ。

鉄の鎧	レベル4まで耐えることが可能。
青銅の鎧	レベル8まで耐えることが可能。
勇者の鎧	レベル12まで耐えることが可能。 攻撃力を下げる魔法を防げる。

兜 … 頭を敵の攻撃から守り、頭突きで岩を壊せる。

鉄の兜	レベル4まで耐え、頭突き2回で岩を破壊。
青銅の兜	レベル8まで耐え、頭突き1回で岩を破壊。
勇者の兜	レベル12まで耐えることが可能。 毒薬や敵の攻撃による毒にも対応。

●アイテム紹介

岩を壊したり、敵を倒したりするとアイテムが出現。
ものによっては出現条件があるのでよーく考えて取ってください。

闘士の指輪(青)	武器レベル 1ランクUP
闘士の指輪(赤)	武器の攻撃力 4ランクUP
知恵の冠(青)	防具レベル 1ランクUP
知恵の冠(赤)	総合防御力 4ランクUP
青の水晶玉	隠された品物の位置が 見える。(一定時間)
赤の水晶玉	姿を消した 敵の姿が見える。
青の砂時計	タイムを1分間 カウントアップする。
赤の砂時計	画面上の敵を 一掃する。

各タイトル紹介

イカルスの靴：2段または3段ジャンプが可能。	シバの鏡：防御力UP。敵の攻撃に3回まで耐えられる。
ペガサスの翼：背中に翼が生えて空中を自由に飛び回れる。水中以外で使えて防具も装備可能。	レダの鏡：防御力UP。敵の攻撃に6回まで耐えられる。
導きのランプ：扉で次の世界（ステージ）へ飛べる。	イデの鏡：防御力UP。敵の攻撃に12回まで耐えられる。
貝のネックレス：人魚に変身して水中を泳げる。効力は水中のみ。	Kの石盤：1度死んでも、装備が残る（効力は1回のみ）。
ライフ・フラワー：主人公が通過後発生、その実を潰すとハートが出現。1つ取ると1ゲージライフUP。	生命の壺：毒薬や敵の攻撃によって体に受けた毒を解毒。
クリスタル・ハート：取る毎に2ゲージ分のライフを増やせる。	メシアの鍵：守護神ティターンのいる世界へ行ける。
パンドラの箱：不死の力を持つ敵を封じる。これがないと死なない敵がいるので必須。	守護の竪琴：何度死んでも、装備がそのまま残る（効力に回数制限なし）。

♠マイナスアイテム

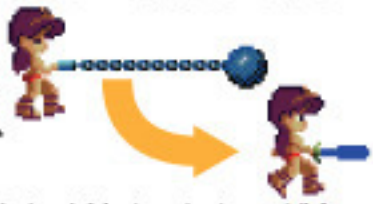
毒薬：ライフが時間経過とともに少しずつ減っていく。	魔物の手：持っている武器のランクが1段階下がる。
魔王の竪琴：取った時点で持っている全ての装備を取られてしまう。	ドクロの盾：持っている防具のランクが1段階下がる。

その他にボーナス得点（100点～5000点）がもらえる 金袋や主人公が1人増える マル秘アイテムなども…。

●攻略メモ

◆数あるアイテムの中でも絶対必要なものが、**イカルスの靴**です。これを手に入れれば、2段・3段ジャンプで敵や障害物を飛び越えられます。ジャンプ操作のコツは、1回ジャンプして**着地と同時**にもう1回ジャンプボタンを押すとアテナが大きくジャンプします。あくまで着地のタイミングで押すのが大事で、ジャンプ中にいくらボタンを押しても**ダメ**です。

◆それぞれの武器はちゃんと段階を踏んでパワーアップしていかないと最大級に強化できません。この武器で行くと決めたら、じっと我慢してあまり欲を出さないことが近道です。

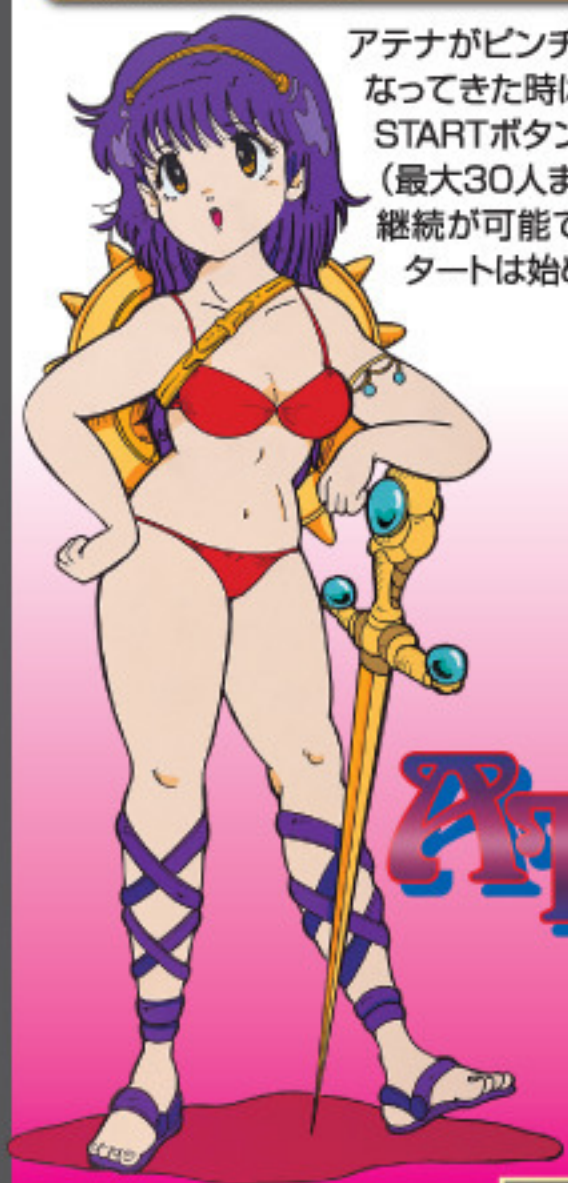


◆鉄球棒は岩を壊すのには有利でも大物の敵を倒すには不利です。ある程度の装備を整えたら、早めに剣に替えた方が賢明でしょう。

◆岩などに隠されたアイテムの大半は場所があらかじめ決まったものが多いので、どの位置に何があるかを覚えることが全面クリアへの近道。ひたすら努力と忍耐で探してください。

◆クリアに必要なアイテムは、ペガサスの翼（4面攻略）、貝のネックレス（3面攻略）、パンドラの箱（対6面ボス）。なお、レッド・ソードは全てのボスに有効な武器です。

●自機数の増やし方



アテナがピンチになった時や残りの持ち数が少なくなってきた時は、ゲーム中にクレジット投入を行ってSTARTボタンを押すとアテナの持ち数が増えます（最大30人まで）。持ち数が持続する間はゲームの継続が可能です。なお、ゲームオーバー後の再スタートは始めからのやり直しとなります。

ATHENA

各タイトル紹介

▼1986～

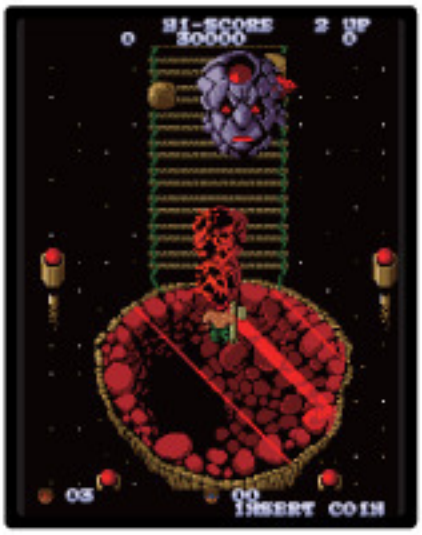
怒号層圏

ジャンル	縦スクロールアクションシューティング
アーケード稼働時期	1986年10月
コンティニュー	クレジット投入後に□または×ボタン（初期設定時）+STARTボタン同時押しでその場から復帰

●ゲーム概要

「怒」の続編として登場したアクションゲームです。主人公ラルフは同じながら、異次元世界を舞台に魔王ザンゲルドを倒すために怪物たちと戦うという前作とは大きく異なるテイスト。新しく剣、ブーメラン、バズーカなどの武器が追加されました。また「怒」と違って、このゲームではショットと手榴弾の弾数制限がなくなっています。なお、本タイトルでは2Pキャラクターのクラークを使用することはできません。➡P03「ご注意」参照

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。



方向キー／アナログパッド	主人公の移動
□ボタン	ショット
×ボタン	手榴弾
△ボタン	クレジット投入
L ボタン	左旋回
R ボタン	右旋回

●ゲーム進行

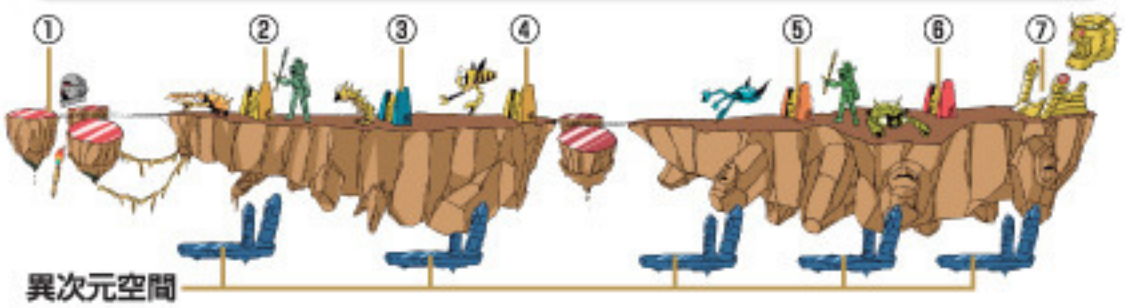
画面を上に進む縦スクロール方式。各エリアの関所ではボスが待ち受けています。ボスを倒すと関所の門が開き、次のエリアに進めます（全6エリア）。また、ゲーム中に画面外から緑色に輝くパネル が回転しながら飛んで

くることがありますが、これに触れると異次元に飛ばされて強制的にボス戦に突入します。これに勝利して鍵を入手しない限り異次元を脱出することは不可能です。

●ステージについて

ゲームの舞台となる「闇に浮かぶ島」は以下のような構成になっています。

①天運の池	ここから戦いがスタート。
②戦いの門	最初の関所。攻撃こそが最大の防御。
③恐怖の門	2番目の関所。敵との距離を十分に取るべし。
④絶望の門	3番目の関所。一瞬の判断が遅れるとやられる。
⑤暗黒の門	4番目の関所。ここから先は地獄よりも辛い。
⑥怒号の門	5番目の関所。疲れを見せた瞬間に全ては終わる。
⑦ザンゲルド城	最終エリア。最後に笑うのはどっちだ?
※異次元空間	「闇に浮かぶ島」に5箇所あり、飛ばされた場所によってその空間のボスが異なる。運が悪いと手強い相手と戦う羽目になる場合も…。



●アイテムについて

ゲーム中に現れるアイテムを取ることで武装を切り替えることができます。アイテムは所々にある障害物や地形を破壊しても出現します。

赤いマシンガン	赤いショットを放ち、飛距離も長く貫通能力もある。
バズーカ	飛距離は短いが貫通力と範囲にすぐれ、地形も破壊可能。
ブーメラン	自機の向いた方向にブーメランを飛ばす。 行きと戻りの両方に攻撃判定あり。
剣	剣先から弾を発射でき、剣を振ることによって敵弾を跳ね返すことも可能。
赤い手榴弾	通常の手榴弾よりも爆発範囲が広い。 大型の敵に対して最も威力を発揮し、ミスするまで有効。
鎧アイテム	取ると鎧が出現し、装着することができる。敵弾に対して無敵となり、一定時間装着可能。時間制でリミットが近づくと点滅し、自動的に取れる。また、敵本体に触れても取れてしまう。

各タイトル紹介

雷アイテム	取ると稲妻が発生し、画面上にいる敵を倒してしまう。
地震アイテム	取ると地震が発生し、画面上にいる敵の動きを止めてしまう(バグではない)。その間に敵を倒せ!
透視(瞳)アイテム	取ると岩や壁、ピラミッドなどに隠れているアイテムが光りだす。
鍵アイテム	異次元空間を脱出するのに絶対必要。異次元のボスを倒すと手に入る。
得点アイテム	取るとアイテムに表示されている得点が加算される。
Xアイテム	取るとエンジェルが現れ、このエンジェルを捕まえると鎧に変身して敵の攻撃を防いでくれる。

●攻略メモ

◆前半は岩場が多いため、バズーカを使って岩を破壊しつつ進むのがベストです。

◆バズーカは連射できないので、じっくり狙いを定めて撃つことが肝心です。

◆恐怖の門の手前辺りから剣のアイテムを取って、武器を剣に取り替えましょう。

◆剣を使う際、意味のない大振りはしないこと。空振りの危険性が高まります。

◆場面に応じて武器を変えてみましょう。

◆門の前後を守るトロル(石像)の横に素早く移動して、トロルが撃ってくる光の弾をタイミングよくトロルめがけて剣で跳ね返しましょう!うまくいけばトロルが自分の弾で木っ端みじんに吹っ飛びます!

◆門の真ん中の扉が完全に地面に沈むのを確認してから先へ進みましょう。もし扉に触れると、扉に塗ってある毒が体に回ってアウトです。

●自機数の増やし方

ゲーム中にクレジット投入を行ってSTARTボタンを押すと主人公の持ち数が増えます(最大99人まで)。ただし、この方法を行なった時、得点はゼロからのスタートにリセットされます。

▼1987～

バミューダトライアングル

ジャンル	縦スクロールシューティング
アーケード稼働時期	1987年2月
コンティニュー	なし

●ゲーム概要

戦艦ZIG（ジグ）とオプションの護衛機SYD（シド）を操る縦スクロール型シューティングゲーム。戦艦ジグは左旋回／右旋回ボタンで艦体の砲塔を回転させれば前方以外への射撃が行え、同時に2方向へのショットが可能です。さらにエネルギーが溜まっていくと戦艦がパワーアップ（巨大化）し、時折ゲーム画面が後方スクロールに切り替わることもこのゲームの特徴です。様々な時代を舞台にした全9ステージが展開されます。

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	自機（ジグ）の移動
ロボタン	ショット（2方向も可能）
Xボタン	オプション機（シド）の位置移動
△ボタン	クレジット投入
L ボタン	左旋回（砲塔）
R ボタン	右旋回（砲塔）

位置移動の推移▲

●ゲームの背景

正体不明の敵が、人類の歴史そのものに侵略を開始。試作段階の時空戦艦ZIG（ジグ）数機に出動命令が出されたが、発進と同時に大半がトラブルで爆発してしまう。二度と帰れぬ身となった彼らには、もはや後戻りする道はない…。謎に包まれた敵との戦いは現在から過去へ過去へと移行してゆく。

各タイトル紹介

▼1987～

サイコソルジャー

ジャンル	強制横スクロールアクション
アーケード稼働時期	1987年3月
コンティニュー	クレジット投入後にSTARTボタンでその場から復帰

●ゲーム概要

「アテナ」の続編という位置づけのゲームで、業界初の歌うアクションゲームとして有名です。遥か昔、世界を闇に陥れた「屍愚魔（しぐま）」と呼ばれる異種生物たちが数千年の眠りから覚醒。「光の戦士」である麻宮アテナは屍愚魔を再び封印するために果てしない戦いに旅立つ…というストーリー。主人公の麻宮 アテナは、ごく普通の女子高生だが生まれながらに超能力を持ち、アテナ姫の子孫という設定です。なお、本タイトルでは2Pキャラクターの椎 拳崇を使用することはできません。➡P03「ご注意」参照

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	主人公の移動
□ボタン	サイコビーム（電撃波）
×ボタン	サイコボール（主人公の周りの球を飛ばす）
△ボタン	クレジット投入

●パワールームについて

ゲーム中にサイコビーム（電撃波）で壁を壊すと以下のようなパワールームが現れることがあり、通過すると様々な効果が得られます。

エレクトロルーム
電撃波の威力を高める（最大3段階まで）。

サイコルーム
サイコボールを補給できる（1個と4個の2種類）。

エナジールーム
サイコエネルギーが4ゲージ分増える。

マイナスルーム
サイコエネルギーが8ゲージ分減ってしまう。

●アイテムについて

ゲーム中に電撃波で壁を壊したり、敵を倒したりすると、以下のようなアイテムが出現します。

サイコソード	電撃波が通り抜ける代わりに剣の一撃で破壊でき、敵弾も消せる。約60回振ると消滅。
クリアポイント	青とオレンジの球。これを取ると画面内のザコ敵がサイコボールや風船に変化。
フルポイント	Fと書かれた球。これを取るとサイコエネルギーがMAXになる。
進化（退化）	⬇か⬆のマーク。一部の敵が1段階進化（または退化）する。
ガイコツ	赤いドクロ。全ての装備を失ってしまう。
タマゴ	割るとモームかスペシャルアイテム が出現。スペシャルアイテムを取ればアテナが火の鳥に変身。
タケノコ	撃つとボーナスの風船かUFO、トランプ（1UP）が出現。

●サイコボールの解説

◆サイコボールを撃つ瞬間は**無敵状態**です。
◆主人公の周囲を回るサイコボールで敵弾を防ぐとエネルギーを1ゲージ分消費。
◆サイコボールはサイコエネルギーの量によって**6段階**までパワーアップします。
◆サイコボールの最大ストック数は**18個**まで。12個以上持っている時にサイコエネルギーMAXになると、**究極奥義弾**が使えます。
◆究極奥義弾だけはエネルギー制で、使用する毎にサイコエネルギーを消費します。

★サイコボールのパワーアップ

天地炸裂弾（サイコエネルギー0～4）	敵や壁に当たると上下に分裂。
反復爆裂弾（サイコエネルギー5～8）	敵や壁に当たると左右に跳ね返り、画面内で反復する。
縦横無尽弾（サイコエネルギー9～12）	敵や壁に当たると様々な方向に跳ね返り、画面内で暴れ回る。
爆進直列弾（サイコエネルギー13～16）	サイコボールが直進して前方の敵や壁全てを貫通する。
飛翔撃滅弾（サイコエネルギー17～20）	2つのサイコボールが上下に蛇行しながら敵や壁を貫通する。
究極奥義弾（サイコエネルギーMAX+サイコボール12個以上所持）	8つのサイコボールが渦巻状に広がりながら敵や壁を一掃。 +12個以上

各タイトル紹介

●攻略メモ

◆サイコボールは撃つ瞬間に**無敵状態**になります。これは回避にも応用可能です。

◆サイコソードは、振り上げた時に上段の敵にも当たり判定があります。

◆タケノコから出る風船やUFOは決まった軌道を描き、放置しておくと得点が上がります。**ギリギリまで放置**して最上段で取ると**高得点**をゲット可能です。

◆究極奥義弾は使った後に**エネルギー切れ**で**装備を失って**しまいます。使用後の状況も予測した上で使うタイミングを考えましょう。

◆実は火の鳥も**エネルギー制**で、変身が解除されるとサイコボールが**ゼロ**になります。変身解除後の状況も頭に入れて、スペシャルアイテムを取るかどうか考えてください。

▼1987～

タッチダウンフィーバー

ジャンル	スポーツ(アメリカンフットボール)
アーケード稼働時期	1987年8月
コンティニュー	ゲームオーバー後のカウント中にクレジット投入してSTARTボタンでその場から復帰

●ゲーム概要

アメリカンフットボールをテーマにしたスポーツゲーム。攻撃時にはランニングボタン連打で選手の走力がアップし、左旋回／右旋回ボタンでパスを投げる方向を変更できます。さらに、100種類以上のフォーメーションから最適なものが自動選択されるので初心者でも安心です。

●ゲームの始め方

クレジット投入を行ってSTARTボタンを押すと、自動的にプレイヤー対CPUのゲームモードに移行します。チーム名設定画面で自分のチーム名(アルファベット3文字)を入力すると試合開始です。

各タイトル紹介

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

△ボタン(共通)	クレジット投入

【攻撃時】	
方向キー／アナログパッド	選手の移動
□ボタン	ランニング(連打でスピードアップ)
×ボタン	パス
L ボタン	パス方向変更(左旋回)
R ボタン	パス方向変更(右旋回)

【守備時】	
方向キー／アナログパッド	選手の移動

●ゲームルール

◆1クレジットでのプレイ時間は1:00。ただし、ゲーム中にクレジット投入してSTARTボタンを押す毎に1:00ずつプレイ時間が増えていきます。(最大60:00まで)

◆プレイ時間がゼロになった時点で勝っていれば次のチームとの対戦に進みます。

◆プレイ時間がゼロになった時点で負けている、または同点の場合はゲームオーバー。

おことわり クレジット投入前に流れる遊び方説明のデモは、当時のボタン表記のままです。あらかじめご了承ください。

▼1987～

ゲバラ

ジャンル	マルチスクロールアクションシューティング
アーケード稼働時期	1987年12月
コンティニュー	クレジット投入後にSTARTボタンでその場から復帰

●ゲーム概要

キューバ革命で有名な**チェ・ゲバラ**を主人公に展開する戦争アクションゲーム。プレイヤーは移動しながら**機関銃**と**手榴弾**を駆使して行く手を阻む敵を倒し、独裁者の宮殿を目指して全5ステージを駆け抜けます。また、左旋回／右旋回で射撃方向を変えられるので一定方向に動きながら逆方向への射撃も可能。途中で**捕虜**を助けると1000点獲得+弾薬補給ができ、アイテムを取ると機関銃のみ弾数制限ありの貫通弾や火炎放射器などにパワーアップします。また、時々現れる「IN」と表示された戦車に乗ると一定数の通常弾にも耐えられ、敵を潰しながら進めます。ただし、手榴弾やミサイルの被弾、またはエネルギー切れになると火を吹いて爆発するので素早く脱出してください。なお、本タイトルでは2Pキャラクターの**カストロ**を使用することはできません。➡P03「ご注意」参照

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	主人公（または戦車）の移動
□ボタン	ショット（戦車搭乗時も）
×ボタン	手榴弾、戦車の乗り降り
△ボタン	クレジット投入
L ボタン	主人公（または戦車）の左旋回
R ボタン	主人公（または戦車）の右旋回

●攻略メモ

非常に難易度が高いゲームで、敵の配置が巧妙です。狙撃しにくい場所から攻撃してくる敵も多く、特に機関銃の射程外からの敵は要注意。こういった敵には手榴弾がメインの攻撃になるのですが、当てにくく逃げてしまうことも。逆に自分が敵の攻撃の射程内にはいってしまう場合もあります。さらにステージ3以降は、後方からも手強い敵が大量に現れるというハードさ。クレジット投入を大量に行い、何度もコンティニューしながら根気よく進む覚悟が必要です。

▼1988～

ゴールドメダリスト

ジャンル	スポーツ(陸上競技・体操・競泳・ボクシング)
アーケード稼働時期	1988年7月
コンティニュー	クレジット投入後にSTARTボタンでその場から復帰

●ゲーム概要

1988年当時のソウルオリンピックを舞台にしたスポーツゲーム。操作は3つのボタンで行うシンプルなもので、100メートル走、ハードル、幅跳び、鉄棒、円盤投げ、400メートルリレー、ボクシングなど全9種目に挑戦します。各競技ともボタン連打の素早さがポイントで、なかにはボタンを押す長さとそこから離すタイミングが重要な種目もあります。

●ゲームの始め方

クレジット投入を行ってSTARTボタンを押したら、ネームエントリー画面でプレイヤー名(3文字)を入力してください。次に国を選ぶとゲーム開始です。各競技とも9種目の中から競技選択を行ってからスタートします。

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

△ボタン(共通)	クレジット投入

【ネームエントリー】

□ボタン	カーソル右移動
×ボタン	カーソル左移動
○ボタン	決定

【国選択／競技選択】

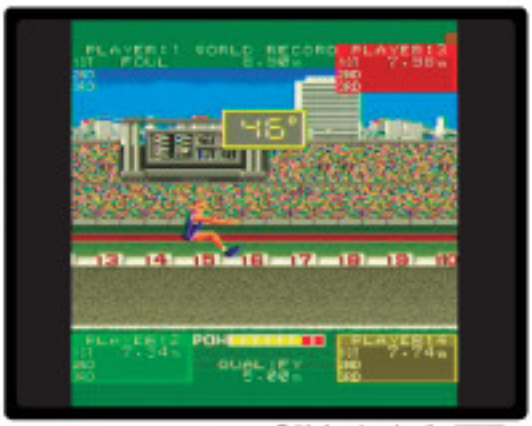
□ボタン	カーソル左移動
×ボタン	カーソル右移動
○ボタン	決定

【①陸上・100m走】

□ボタン／×ボタン	走る(連打で速度アップ)

【②陸上・走り幅跳び】

□ボタン／×ボタン	助走(連打で速度アップ)
○ボタン	ジャンプ(押す長さで角度調整)



②陸上・走り幅跳び画面▲

各タイトル紹介

【③体操・鉄棒】

□ボタン／×ボタン	大車輪（連打で速度アップ）、宙返り（連打で回転力アップ）
○ボタン	ジャンプ、着地

【④競泳・自由形】

□ボタン／×ボタン	泳ぐ（連打で速度アップ）
○ボタン	息継ぎ

⑤ボクシング画面▲

【⑤ボクシング】

□ボタン	アッパー
×ボタン	パワー溜め（連打）
○ボタン	ジャブ&ストレート

【⑥陸上・円盤投げ】

□ボタン／×ボタン	回転（連打で速度アップ）
○ボタン	投げる（押す長さで角度調整）

⑦陸上・110mハードル走画面▲

【⑦陸上・110mハードル走】

□ボタン／×ボタン	走る（連打で速度アップ）
○ボタン	ハードルを飛び越える

【⑧陸上・走り高跳び】

□ボタン／×ボタン	助走（連打で速度アップ）
○ボタン	ジャンプ（押す長さで角度とジャンプ中の姿勢を調整）

【⑨陸上・400mリレー】

□ボタン／×ボタン	走る（連打で速度アップ）
○ボタン	バトンパス

⑧陸上・走り高跳び画面▲

●ゲームルール

◆各競技とも規定ラインを上回ればクリア。次の競技がプレイできます（任意で選択可能）。

◆規定ラインは競技のクリア数と比例して厳しくなります。

◆全競技をクリアすると次の大会（バルセロナ五輪）に進むことができます。

◆各競技順位に応じてメダルを獲得できます。メダルの色でスコアに差が出ます。

おことわり クレジット投入前に流れる遊び方説明のデモは、当時のボタン表記のままです。あらかじめご了承ください。

▼1988～

脱獄 -PRISONERS OF WAR-

ジャンル	横スクロールアクション
アーケード稼働時期	1988年11月
コンティニュー	クレジット投入後にSTARTボタンでその場から復帰

●ゲーム概要

収容所と敵基地からの脱出を目的とした横スクロール型アクションゲーム。パンチ、キック、ジャンプに加え、方向キー／アナログパッドとボタンの組み合わせで様々な技が出せます。銃やナイフなどのアイテムも登場。全4ステージでの戦いに生き残り、脱獄を成功させてください。

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	主人公の移動
□ボタン	パンチ／ナイフ投げ（ナイフ装備時）
×ボタン	ジャンプ
○ボタン	キック／ショット（マシンガン装備時）
△ボタン	クレジット投入

●特殊アクションについて

ジャンプキック	ジャンプ中にキックボタンで飛び蹴り。
バックナックル	パンチボタン+ジャンプボタン同時押しで裏拳。
ヘッドバット	パンチボタン+キックボタン同時押しで頭突き。
マシンガンで殴る	マシンガン装備時にパンチボタンを押す。

●攻略メモ

実は、主人公の攻撃の中で最も重宝するのがジャンプキック。ジャンプ中は敵の移動が停止するため、連続で繰り出せば反撃を受けづらく、容易に間合いを調節することもできます。ジャンプキックを多用して使いこなせば、比較的楽にステージを先に進めるでしょう。

各タイトル紹介

▼1989～

IKARI Ⅲ -THE RESCUE-（海外版）

ジャンル	マルチスクロールアクション
アーケード稼働時期	1989年3月
コンティニュー	クレジット投入後にSTARTボタンでその場から復帰

●ゲーム概要

「怒」、「怒号層圏」と続く"怒"シリーズ第3弾アクションゲームの海外版。これまで同様に主人公のラルフはそのままで、移動しながら左旋回／右旋回で向きを変え、キック、ジャンプ、パンチを駆使する格闘ゲーム風のシステムに変化。ゲーム本編のミッションでは、反政府軍に誘拐された大統領の息子の救出に挑みます。なお、本タイトルでは2Pキャラクターの**クラーク**を使用することはできません。➡P03「ご注意」参照

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	主人公の移動
□ボタン	パンチ
×ボタン	ジャンプ
○ボタン	キック
△ボタン	クレジット投入
L ボタン	左旋回
R ボタン	右旋回

●特殊アクションについて

ジャンプキック	キックボタン+ジャンプボタン同時押しで飛び蹴り。
バックパンチ	パンチボタン+ジャンプボタン同時押しで裏拳。
アイテム投げ	アイテムを拾った後にキック、ジャンプ、パンチいずれかのボタン。
ナイフ攻撃	ナイフを拾った後にパンチボタン。
射撃	銃を拾った後にパンチボタンまたはキックボタン。
ナイフや銃を投げる	ナイフや銃を持っている時にパンチボタン+ジャンプボタン同時押し。

●攻略メモ

◆放置されたアイテム（TNT爆薬、ドラム缶など）や敵が落としたアイテム（ナイフや銃）は、拾うことが可能で、これらを使った攻撃は威力があるので有効です。

◆ジャンプキックは威力が高くザコ敵を吹っ飛ばせるので重宝します。

◆後ろから敵に接近された時はバックパンチを上手に使うと有効です。

◆画面上中央に距離表示とドクロマークがありますが、これは敵主力部隊との距離を表しています。距離がゼロになると追いつかれて主人公を1人失い、そのステージの開始地点まで戻されてしまいます。

各タイトル紹介

▼1989～

原始島 -1930's-

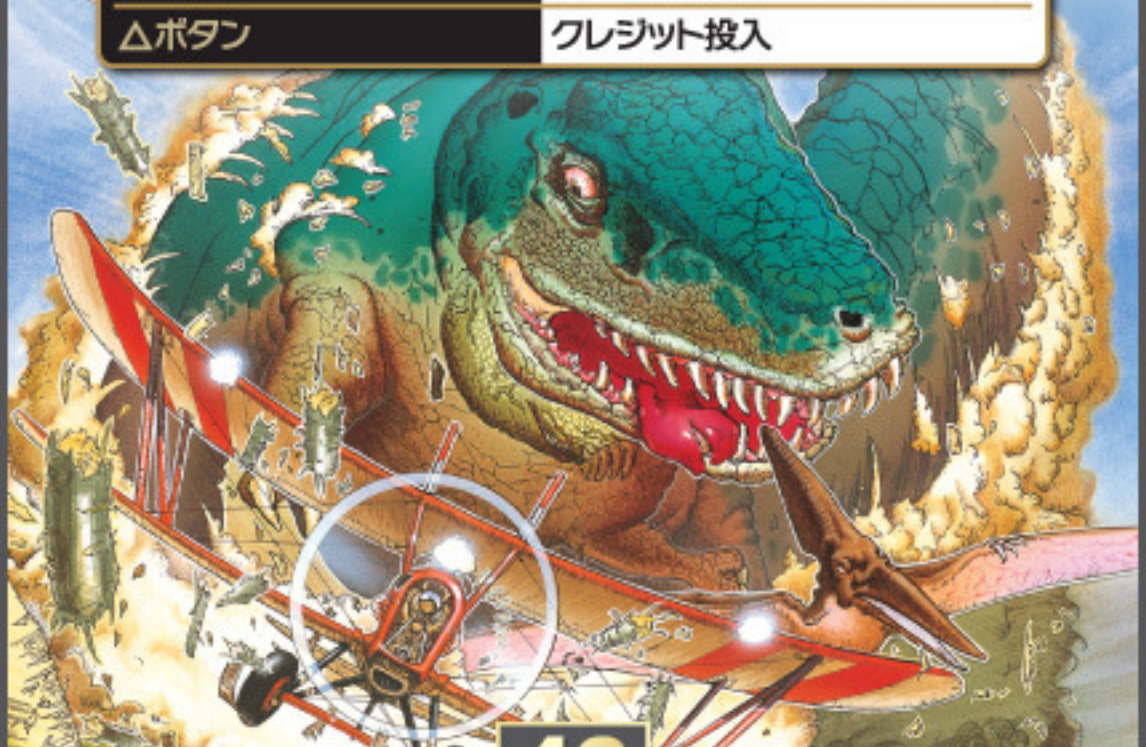
ジャンル	横スクロールシューティング
アーケード稼働時期	1989年5月
コンティニュー	クレジット投入後にSTARTボタンでその場から復帰

●ゲーム概要

登場する敵の全てが恐竜という横スクロール型シューティングゲーム(全5ステージ)。1930年頃、バハマ諸島で続発する原因不明の遭難事件を調査するため、グリーンヘル島に派遣された海洋調査班の恐るべき体験がストーリーになっています。ステージ内にはパワーアップやスピードアップのアイテム類もあり、他にも様々な仕掛けが…。非常に歯応えのある硬派なシューティングです。

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	自機の移動
ロボタン	ショット(自機&オプション機)
Xボタン	オプション機の位置移動(時計回り)
△ボタン	クレジット投入



●オプション機について

このゲームの大きな特徴はオプション機です。ステージ中に浮かぶ卵を壊して現れたPマークをゲットすると、自機にオプション機が付属。以降はショットボタンでオプション機も援護弾を同時発射します。さらに、オプションボタンを押す毎にオプション機が自機の周囲を時計回りに移動し、その配置箇所によって以下の5種類の援護射撃が可能です。なお、オプション機は自機の弾よけとなることも可能ですが、一定の弾数を受けると壊れてしまいます。

❶自機の前方に配置	火炎状の弾を発射。硬い敵に有効。
❷自機の右下／左下に配置	斜め前方（または後方）に爆弾を投下。
❸自機の真上／真下に配置	障害物に当たると跳ね返る火炎レーザー。
❹自機の右上／左上に配置	障害物に当たると45度に跳ねる火球。
❺自機の後方に配置	投下後、しばらくしてから爆発する空中機雷。

●アイテムについて

ステージ中に浮かぶ卵を壊すと各種アイテムが現れ、取ると以下のような効果を発揮します。

Sマーク	自機のスピードアップ。通常の自機速度は遅いので必須。
Pマーク	オプション機の付属。以降に取るとオプション機のパワーアップ。
$マーク	スコアアップ。漂う時間が長いほど得点が上がり、最高で1000点。
爆弾	オプション機に爆弾を装着。5秒後に爆発し敵を全滅させる。
レーザーオプション	オプション機が一定時間強力なレーザーを発射。
バリアオプション	オプション機が一定時間バリアを張る。

▼1989～

SUPER CHAMPION BASEBALL（海外版）

ジャンル	スポーツ（野球）
アーケード稼働時期	1989年6月
コンティニュー	クレジット投入後にSTARTボタンでその場から復帰

●ゲーム概要

12球団から使用チームと対戦相手チームを選べるだけでなく、特徴の異なる2つの球場が選択可能な海外版野球ゲーム。雨や風などの気象状況も変化する本格ベースボールを体感できます。プレイ時間はタイム制で時間のある限り試合を楽しむことが可能です。

●ゲームの始め方

クレジット投入を行ってSTARTボタンを押したら、チーム選択画面で12球団から使用チームと対戦相手チーム（CPU）を選択・決定してください。次に使用チームのピッチャーを選ぶと自動的に対戦相手チームのピッチャーが決まります。その後でAスタジアムとBスタジアムのどちらかを選択・決定すればプレイボールです。

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

△ボタン（共通）	クレジット投入

【メニュー】

方向キー／アナログパッド	カーソル移動
ロボタン	決定

【バッティング】

方向キー／アナログパッド	バッターの位置移動
ロボタン	スイング、バント（短く押す）
×ボタン	バント解除
○ボタン	タイム（選手交代）

メニュー（スタジアム選択）画面▲

攻撃側画面▲

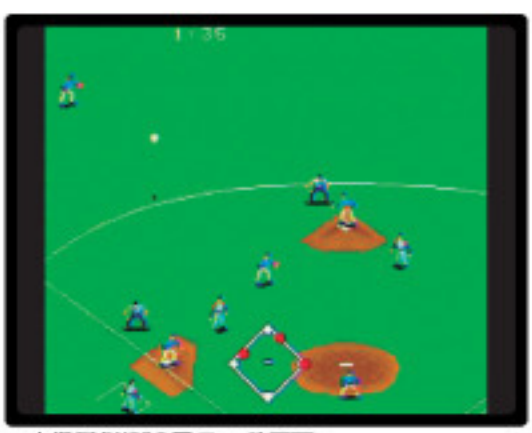
【走塁】	
方向キー／アナログパッド	塁指定
□ボタン	帰塁（+方向キー／アナログパッドを塁方向に入力）
×ボタン	進塁（+方向キー／アナログパッドを塁方向に入力）

【ピッチング】	
方向キー／アナログパッド	ピッチャーの位置移動、投球時の球種指定、牽制球時の塁指定
□ボタン	速球（+方向キー／アナログパッド⬆） フォーク（+方向キー／アナログパッド⬇） カーブ&シュート（+方向キー／アナログパッド⬅➡）
×ボタン	牽制球（+方向キー／アナログパッドを塁方向に入力）
○ボタン	○ボタン…タイム（投手交代）

【守備：捕球】	
方向キー／アナログパッド	選手の移動（ボールと重なるとキャッチ）

【守備：送球&塁タッチ】	
方向キー／アナログパッド	塁指定
□ボタン	送球（+方向キー／アナログパッドを塁方向に入力）
×ボタン	塁タッチに走る ※1・2・3塁上の守備側の選手に限る （押しっぱなしで方向キー／アナログパッドを塁方向に入力）

▲守備側（ピッチング）画面



▲守備側（送球&塁タッチ）画面

●ゲームルール

◆1クレジットでのプレイ時間は3:00です。

◆プレイ時間がゼロになった時点でコンティニューカウントが表示されます。続行する場合は時間内にクレジット投入してSTARTボタンを押してください。

◆試合途中で10点差がついた場合はコールドゲームで試合終了となります。

◆1試合終了後はチーム選択画面に戻ります。

▼1989~

ストリートスマート

ジャンル	格闘アクション
アーケード稼働時期	1989年7月
コンティニュー	クレジット投入後にSTARTボタン(1P)／Rボタン(2P)でその場から復帰

●ゲーム概要

アメリカ格闘技大会を舞台とする格闘アクションゲーム。主人公の空手家(1P)とプロレスラー(2P)には各々全く異なる技があり、プレイヤーは2人のどちらかを使用して全8ステージの戦いに挑みます。上下左右に移動しながら、パンチ、キック、ジャンプの3つのボタンを駆使して対戦相手を倒し、チャンピオンの座を目指してください。なお、**本タイトルのみ**1Pと2Pどちらのキャラクターでもプレイ可能です。➡P03「ご注意」参照

●ゲームの始め方

クレジット投入を行ってSTARTボタンを押すと1Pキャラクターの空手家、Rボタンを押すと2Pキャラクターのプロレスラーでゲーム開始となります。また、コンティニューの際もクレジット投入の後にSTARTボタンを押せば1Pキャラクターで、Rボタンを押せば2Pキャラクターでゲームを再開・続行できます。

●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	主人公の移動
□ボタン	パンチ(間合いによって変化)
×ボタン	ジャンプ
○ボタン	キック(間合いによって変化)
△ボタン	クレジット投入
Rボタン	2Pスタート

●特殊アクションについて

ジャンプキック	ジャンプ中にキックボタン、またはパンチボタン+キックボタン同時押しで飛び蹴り。
バク転	ジャンプボタン+キックボタン同時押し。

●2人の主人公について

1Pキャラクターの空手家「ツトム・天野」と2Pキャラクターのプロレスラー「ジョン・シュナイダー」にはそれぞれ特性があり、技も異なります。攻撃力では1Pの空手家が勝りますが、スピードとリーチでは2Pのプロレスラーが有利です。どちらもパンチ、キック、ジャンプの3つのボタンを組み合わせることで独自の連続攻撃やジャンプ攻撃を繰り出せます。

●攻略メモ

主人公にはパンチとキックを前進しながら出すという特性があり、その際の移動速度は通常移動を上回るほどです。したがって、攻撃することによって左右移動を行った方が素早く動ける場合があります。また、どの対戦相手に対しても有効な特定の攻撃パターンが存在するので、実戦で色々試して探してみてください。

1989～▼

SAR サーチ アンド レスキュー

ジャンル	縦スクロールアクションシューティング
アーケード稼働時期	1989年12月
コンティニュー	クレジット投入後にSTARTボタンでその場から復帰

●ゲーム概要

近未来、ある惑星に不時着した宇宙船に救出と原因解明のため乗り込んだ救助隊員の恐怖体験を描いたアクションゲーム。プレイヤーは移動しながらショットと緊急回避を駆使し、次々と襲いかかる不気味な生命体や警備用ロボットなどを倒して先のエリアを目指します。さらに、左旋回／右旋回で射撃方向を変えられるので一定方向に動きながら逆方向への射撃も可能です。なお、使用できる武器は3種類あり、エリア中に現れるパネルを取ることで武器チェンジが行えます。

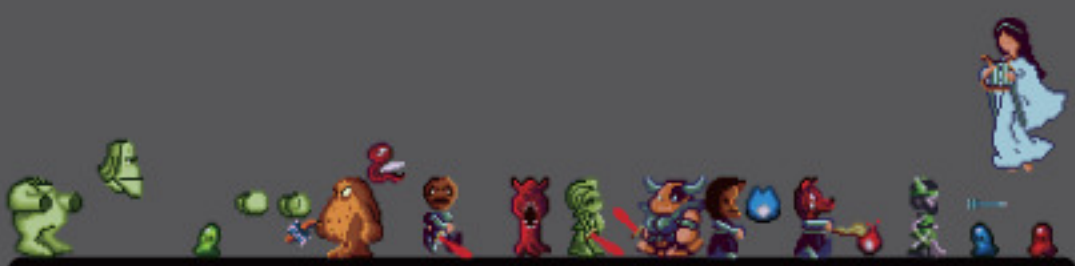
●操作説明 ※操作は初期設定の場合です。

方向キー／アナログパッド	主人公の移動
□ボタン	ショット（長押しで溜め撃ち）
×ボタン	緊急回避 （+方向キー／アナログパッドでその方向に横っ飛び）
△ボタン	クレジット投入
L ボタン	左旋回
R ボタン	右旋回

SAR SEARCH AND RESCUE™

●攻略メモ

プレイヤーが使える武器にはオートマチック銃（通常）、ファイヤー銃、ホーミング銃の3種類があります。エリア中にパネルを見つけたら極力取って武器チェンジを行いましょう。敵によってはオートマチック銃では手こずる場合があります。また、ショットボタンを押し続けることで様々な特殊攻撃（溜め撃ち）が可能です。しかも、溜め撃ちは3種類の武器それぞれに異なる効果と威力を発揮。状況や敵の種類に応じてショットと溜め撃ちを上手に使い分けてください。



SNKプレイモア ユーザーサポート窓口

製品に関するお問合わせはコチラまで

TEL:06-6339-6402

受付時間

10:00～12:00／13:00～17:00

（土・日・祝を除く）

※ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えできません。また、それ以外のお問合わせの場合でも、ご質問内容によりお答えできない場合もございます。あらかじめご了承ください。

株式会社 SNKプレイモア

〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号

SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp

©SNK PLAYMORE

※「SNK」、「ASO」、「IKARI」、「怒号層霊」、「サイコソルジャー」、「原始島」は㈱SNKプレイモアの登録商標です。